

NOVEDAD

THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

NOVEDAD

ROBOCOP 2

Super Castlevania IV

MARIO PAINT

- Animación fácil

MICKEY MOUSE

- En Busca del Regalo Perdido

MEGAMAN II

- El Doctor Willy ataca de nuevo

Número 1



HULK HOGAN
PYTHON POWER
SUPER WRESTLEMANIA
Super Héroes e
Acclaim
STREET FIGHTER II ™
1200 NIN
50000 2P
2500
KO
53
ZANGIEF
E. HONDA
CAPCOM
SUPER 16 MEGAS
¿Quieres ver cómo tus héroes favoritos se convierten en Super Hëroes?
Ahora lo tienes fácil.
SUPER NINTENDO Super 16 Bits es la única consola que proporcionará a tus héroes la super acción sin límite qué ellos necesitan.
¿Llegarás hasta el final? No les falles.
La emoción está servida.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo


THE SIMPSONS
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV
n Super 16 Bits
Acclaim entertainment inc.
KONAMI
Ahora desde
16.990 + IVA*
* P.V.P. recomendado.
POWER
EJECT
RESET
SUPER NINTENDO
SELECT
START
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41





Editor: Super Mario
Director: Gabriel Nieto
Redactores: Mercedes Barrio
Ana Isidoro
Jose Luis Rovira
Francisco del Puerto

Diseño Gráfico: AD Agencia de Diseño
Fotocomposición: ClickArt
Impresión: Altamira

CLUB GAME BOY Y SUPER NINTENDO
ERBE SOFTWARE, S.A.
c/ Serrano, 240
D. L. M. 32282- 1992
IMPRIME. ALTAMIRA S. A. I. G.

INDICE

ULTIMA HORA

Servicio Técnico

A partir de ahora, ELTEC, S.A. se va a encargar de nuestro servicio técnico. Todas las averías que tengais en vuestra **GAMEBOY o SUPER NINTENDO**, van a ser reparadas mucho más rápido. Además va a haber puntos de reparación por toda España. Creo que el cambio será **¡para mucho mejor!.**

Double Dragon 3 Game Boy ¡la lucha por sobrevivir!

¿Cómo iba a faltar para "nuestra portátil preferida", un arcade tan famoso como éste?...Lucha, acción, expertos luchadores como enemigos "a cada paso que das"...Estados Unidos, China, Japón, Italia y Egipto...Los escenarios están perfectamente recreados, con elementos característicos de cada país. Por si todavía quieres más, tienes la posibilidad de conectar el cable **GAME LINK**...Los guerreros



DOUBLE DRAGON, tienen que vencer, ¡eso ya lo sabes!, pero y tú, ¿sabrás "estar a la altura"?...

Hot Line de Juegos

¿A que te suena de algo?... La **HOT LINE**, es un sistema telefónico que permitirá sólo a los socios del **CLUB** (el número de teléfono es secreto) disponer de toda la información que necesite de cualquiera de nuestros productos. Ya está instalada en nuestro **CLUB**, para que todas las dudas y "atascos" que te puedan surgir en tus juegos sean contestados ¡al segundo!...
Nuestros "jugones" están "ansiosos" por deciros todos los trucos y "cosas" interesantes que han descubierto. Recuerda que, a partir de octubre, la **HOT LINE**, sólo funcionará para los socios del **CLUB**...¡otra ventaja más!...

Blazing Skies vuela alto con Super Nintendo



Los combates aéreos de la Primera Guerra Mundial son el marco de este apasionante juego. Auténticos héroes de guerra, como el Barón Rojo, están dispuestos a enseñarte no sólo como vencer, sino también a aprender el significado de la palabra HONOR. Todo un alarde de gráficos, imágenes digitalizadas, y una detallada explicación de todas las misiones a las que tienes que hacer frente para llegar a la victoria, asi como, la historia de los auténticos héroes de la Primera Guerra Mundial, son algunas de las características de este magnífico simulador de vuelo. ¡Te aseguro que no sólo aprenderás a volar!...

Carnet CLUB NINTENDO

Hemos pensado que ya es momento de hacer oficial que perteneces al CLUB ¿no crees? Y la manera de hacerlo es con un exclusivo carnet que recibirás muy pronto. Con él, podrás acceder a un montón de ventajas: adquisición de productos a precio "muy especial", concursos...¡ya verás!





SUPER GHOULS'N GHOST



Si te gusta la aventura... podría ser un buen comienzo para hablar de este juego. Si quieres disfrutar al máximo de toda la capacidad gráfica y sonora de tu **SUPER NINTENDO**, tampoco estaría mal... Si hasta ahora no has encontrado un juego capaz de "absorberte por completo"... Cualquiera de estas frases, podrían valer, como introducción de este nuevo título, porque todas ellas son absolutamente ciertas. La presentación dará una idea de lo que te espera...ocho peligrosas aventuras, para salvar a la princesa







Guinevere. Magia, espíritus, armas, escudos, todo el mundo de la caballería dispuesto a sorprenderte. Dispones de una pantalla de selección, para dar a Arthur, nuestro protagonista, más vidas, y escoger el nivel de dificultad,

¡te aseguro que necesitarás toda la ayuda que puedas conseguir!...



SUPER SMASH TV









Es el año 1999. Y en apariencia, un simple concurso de televisión en el que tú, eres un participante más... Pero la realidad, es muy diferente... ¡Luces, cámara, acción!... A lo mejor, pensabas que sólo has venido a contestar unas cuantas preguntas, ¡ja, no imaginas lo que te espera!... El presentador es tu peor enemigo, ten en cuenta que es su programa y no puede permitir que los ranking de audiencia bajen ni un sólo punto y si para ello tiene que prescindir de una vida humana poco le importa,



Si lo que buscas es ACCION y saber hasta donde eres capaz de llegar, este es tu juego...

no sería la primera. Dispones de 5 vidas por ronda y tienes posibilidad de conseguir alguna extra. Hay 3 niveles de dificultad y pueden jugar 1 ó 2 jugadores. Respecto a las armas, que no puedes soltar ni un minuto, vas bien surtido: metralleta, lanza granadas, lanza misiles... pero tus enemigos son sumamente peligrosos: Mutoid Man, Scarface, Cobra Head... Eso sin contar con el público, que sediento de sangre, gritará con pasión enfermiza cada vez que vean que tus fuerzas están mermadas...

JOE & MAC



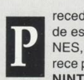
La prehistoria en plena edad moderna, ¡parece interesante!, ¿no crees? La originalidad es la característica primordial de este juego. Joe y Mac son dos cavernícolas,, que tienen que rescatar a todos los bebés de la tribu, que han raptado los malvados neanderthales. Para ello tendrán que enfrentarse, con habilidad y armas totalmente primarias: huesos, boomerang ,fuego, garrote... Pero, no te creas que ellos son los únicos enemigos, toda la fauna prehistórica, parece haberse aliado en contra de nuestros héroes. Pterodáctilos, o si lo prefieres, pájaros de tamaño infernal con un pico mortal, enormes dinosaurios... Una magnífica oportunidad de conocer todo el mundo prehistórico perfectamente recreado, y de demostrar si eres realmente hábil. Recuerda que estás en un tiempo muy, muy pasado, y que la principal arma de la que dispones es de tu mente...Sabiendo esto,



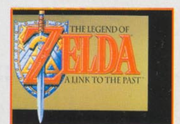


¿te atreves a convertirte en un auténtico cavernícola?...

THE LEGEND OF ZELDA



Precedido del éxito de este título para NES, ahora aparece para **SUPER NINTENDO**, con todo el lujo que merece este magnífico "cuento de hadas". La música acompaña en todo momento a esta màgica historia , cambiando según sea la situación: peligro, intriga, ternura... En la tierra de HYRULE, todo es asombroso y tú eres el auténtico protagonista. Rescatar a la princesa Zelda y a las doncellas que Agahnim ha enviado al mundo tenebroso, es uno de tusobjetivos y digo uno, porque el principal, es disfrutar de todas las maravillas que vas encontrado a medida que avanzas entre bosques, castillos, lagos... Técnicamente, te darás cuenta de que estás ante uno de los juegos más completos que puedes encontrar: "vista de pájaro", posibilidad de visualizar (en cualquier momento) un mapa general o más detallado de la zona donde te encuentres, inmensa variedad de escenarios... Y como aventura, estás ante una de las más inquietantes con: personajes con los que poder dialogar, la magia como arma esencial en determinadas circunstancias, abundancia de objetos muchos de ellos imprescindibles para continuar... Tendrás como ayuda dos mapas super detallados del mundo de la luz y de La Mazmorra del Saber además de un pequeño, pero útil libro de pistas que viene dentro del juego.



¡Prepárate a fondo, esta AVENTURA, requiere de toda tu destreza y atención!.



TEENAGE MUTANT TURTLES IV



Leonardo, Michelangelo, Donatello y Raphael ya han triunfado en **GAME BOY**, y **NES**... Ahora le toca el turno a **SUPER NINTENDO**, con una nueva y espectacular aventura, pensada no sólo para entretener, sino también para disfrutar de todas las ventajas técnicas que nos ofrece "nuestra super consola". Si eres ya un aficionado a "tortuguear", ¡no creas que ya has visto todo!, te sorprenderán con nuevas fórmulas de ataque, posibilidad de demostrar tu habilidad ninja en una prueba contra reloj, o enfrertrarte con otro jugador en el Campo del Honor

... ¿Crees que es demasido para ti?...

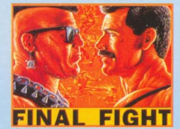


NOVEDADES

FINAL FIGHT



Supongo que ya habrás probado algún juego de lucha, y que habrás logrado un gran éxito... Con Final Fight, puedes intentarlo, pero ¡va a ser difícil!... Cody y Mike son los encargados de rescatar a Jessica de manos del perverso Mad Grear... Como ves, el argumento, es el que se sigue normalmente en este tipo de aventuras. Pero te aseguro, que







es lo único que vas a encontrar en común con ellas. El ambiente de los suburbios está perfectamente recreado: calles repletas de "tipos duros", coches destruidos por las calles, un metro realmente sombrío... Todos estos elementos, hacen que desde el principio, sientas que el peligro te acecha constantemente. Además de la gran cantidad de enemigos, que debido a su tamaño, y a su aspecto de "matones" harían temblar al más valiente. Una vez más Super Nintendo, demuestra su capacidad técnica. En esta ocasión, con la conversión de un arcade de lucha, muy popular.

SUPER PROBOTECTOR



Enumerar la cantidad de escenarios diferentes, enemigos, objetos, colores... que vas a encontar en esta "super aventura", sería practicamente imposible. Desde el principio, notarás una auténtica armonía entre tu consola y tú, ya que los movimientos del protagonista son ágiles y dinámicos, incluso a veces parece que se adelanta a tu pensamiento. Agradecerás más que nunca la manejabilidad del control pad. En pantalla no dejan de aparecer más y más elementos que deberás sortear o recoger...íno te precipites!,

La Tierra está en peligro, y el futuro de la humanidad en tus manos...





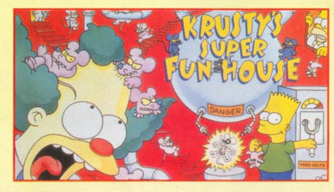
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



Acclaim ha seguido desde el principo el fenómeno de los Simpsons. Empezó en ordenador, y ha seguido con nuevas y exitosas versiones para **GAME BOY** y **NES**. Lógicamente, no podía faltar para **SUPER NINTENDO**. Y esta vez, con mayor originalidad, porque el protagonista de esta aventura no es ningún miembro de la familia Simpson, es el idolo de **BURT**, Krusty el payaso.

"tio, no te quedes ahí parado, tenemos muchas "maldades" por hacer"...

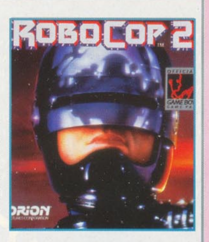
íYa verás como pronto será también nuestro nuevo héroe!... La casa de la diversión está invadida de ratas, y Krusty con la ayuda de Burt tiene que deshacerse de ellas, no creo que para él sea ningún problema, pero ¡estate atento!, porque en cualquier momento Burt te puede decir:



ROBOCOP II

Quizápor el éxito de **ROBOCOP** para **GAME BOY**, o por seguir su maravillosa costumbre de hacer video juegos de las "pelis más guays", el caso, es que , vamos a poder disfrutar nuevamente de las aventuras de este duro y peculiar defensor de la ley, indudablemente, de la mano de **OCEAN**. Si has jugado con la primera parte, tendrás una buena ayuda, ya que, ahora los enemigos parece que se duplican ¡como por arte de magia!. Seguro que no te sorprendo, si te digo, que es probable que disfrutemos en la gran pantalla de una tercera parte, pero, creo que lograré mi propósito, si añado, que...

ROBOCOP III **hará su aparición en breve, ni más ni menos que para** SUPER NINTENDO...



ADDAMS FAMILY

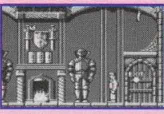


Este nuevo título, tiene muchas similitudes con el anterior. Si, aunque no lo creas, ya que Robocop vive en Detroit, y es medio androide...Y ahora, estamos hablando de una familia que vive en una mansión apartada de toda modernidad. Pero, si te paras a pensar, verás que ambos juegos son de **OCEAN**, que están basados en películas de un éxito ya comprobado, y además en ambos casos hay versiones para **NES**, y con toda seguridad habrá para **SUPER NINTENDO...**(Addams Family, ya lo puedes encontrar en las tiendas)

¿A que ahora, el Sr.Gómez y Robocop, no te parecen tan diferentes?...







DOCTOR FRANKEN



Aprovechando al máximo un argumento super interesante, los señores de **ELITE SYSTEMS LTD**, han creado este "fantasmagórico" juego, con una envolvente atmósfera de misterio... 230 habitaciones en el castillo del Dr.Von Frankenbone, que tienes que explorar distribuidas en 7 niveles distintos. Posibilidad de visualizar un mapa de cada piso en el que Franky, el protagonista de esta historia, se encuentra. Objetos para mover escenarios, descubrir lugares ocultos... ¿te empieza a interesar?...Todo lo que te he dicho, es una mínima parte de lo que te ofrece esta fantástica aventura de **GAME BOY**.

SNOW BROTHERS



íTe conviene no abrigarte demasiado!, aunque vayas a entrar en un mundo de hielo y frío, íte aseguro que vas a sudar!. Tu hermano Tom ha desaparecido y te esperan 50 pisos helados, con enemigos de confusa apariencia que se aprovechan de tu debilidad, ya que se van fortaleciendo a medida que crece el nivel de dificultad para ti. Dispones de bolas de nieve para defenderte de ellos, tu agilidad y rapidez son esenciales si quieres salir con éxito del Palacio del Hielo.

MARIO & YOSHI

Dr.Mario, Golf, Super Mario Land ... ¿a que sabes que tienen en común todos estos juegos?... Si efectivamente, que Mario es su protagonista, y que **NINTENDO** ha sido el encargado de conversionarlos para **GAME BOY**. Al igual que uno de los más famosos de todos los tiempos, el **TETRIS**. Y ahora, siguiendo en su linea de crear juegos con éxito asegurado, nos presentan **MARIO & YHOSI**.Una aventura de acción super rápida, con nuestros personajes preferidos de protagonistas, y teniendo a **NINTENDO** como artífice , creo que pueden garantizar una auténtica diversión.

DE PRINCIPIO...

¡La Humanidad Esta En Peligro!

Ya han pasado casi 100 años desde que las Fuerzas del Mal, manifestadas en uno de los más terroríficos vampiros, hicieron su última aparición. Y según una leyenda existente en el mítico pais de Transilvania, al cabo de ese tiempo, este malévolo ser despierta de su letargo para intentar que nuestro planeta caiga bajo su dominio, convirtiendo a sus habitantes en "noctámbulas criaturas".



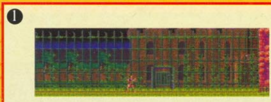
Durante siglos la familia Belmont ha sido la encargada de evitar que esto ocurra, y en esta ocasión será Simon Belmont, quién, armado de valor y con la ayuda de su látigo se enfrente al terrible "vampiro entre los vampiros"... *¡¡DRACULA!!*

¿Te apetece entrar a formar parte de la historia ayudando a Simon?, pues... entra con nosotros en esta fascinante aventura llena de colorido, acción y misterio. Te esperan 11 "alucinantes" fases, con sus respectivos niveles, en los que tendrás que demostrar tu habilidad como "jugón" utilizando todos los medios disponibles a tu alcance para poder vencer a los innumerables enemigos, que irán apareciendo a tu paso.

Y ahora... ¡comienza la AVENTURA!

FASE 1: LA FORTALEZA

❶



Una fortaleza y sus jardines, serán el primer escenario de nuestra lucha. Tendremos que recoger todos los candelabros, ya que, contienen objetos que nos serán de gran utilidad.

❷



Al entrar en la fortaleza, nos encontraremos con un esqueleto que lanza huesos y a su lado tres bloques que nos entorpecen el paso, rompiéndolos aumentará nuestra energía.

❸

Más adelante, veremos otros dos esqueletos y destruyendo los bloques que están a su izquierda conseguiremos ¡un disparo doble!.



❹

En el nivel 1-3 y de nuevo dentro de la fortaleza, nos estará esperando nuestro primer "gran rival" Rowdain, terrorífico jinete montado sobre el esqueleto de su caballo. Primero hemos de matar al caballo a la vez que esquivamos sus bolas de fuego y después al caballero, que al saltar intentará caer sobre nosotros con su lanza.







... A FIN

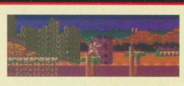
FASE 2: EL CEMENTERIO

5



En el bosque seremos atacados por seres extraños con forma de "manos", arañas, zombies y monstruos con apariencia de inofensivas hojas.

6



En el segundo nivel, encontraremos una primera pared de la cual destruiremos tres bloques, consiguiendo así un objeto muy preciado: una "tajada grande de pollo" que repondrá nuestra energía.

7



Así, llegaremos a un lago y a continuación a unos puentes. Pájaros, esqueletos y unas "ranitas" nos acosarán continuamente haciéndonos la vida imposible.

8

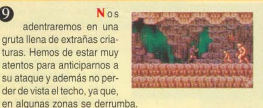
Finalmente nos enfrentaremos con Medusa. Para vencerle, hemos de llegar a este punto provistos de un arma extra, para atacarle con ella cuando el monstruo se encuentre lejos de nosotros y con el látigo cuando se aproxime. Tenemos que ser rápidos y no tardar demasiado tiempo en destruirle, o de lo contrario, no podremos sobrevivir al ataque del gran número de serpientes que nos arroja.



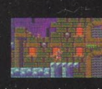
FASE 3: EL PANTANO

9

Nos adentraremos en una gruta llena de extrañas criaturas. Hemos de estar muy atentos para anticiparnos a su ataque y además no perder de vista el techo, ya que, en algunas zonas se derrumba.



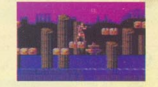
10



Comienza el ascenso de plataforma en plataforma atravesando una serie de cascadas para llegar al último nivel de esta fase, donde unos "mal intencionados" ojos nos dispararán bolas de fuego, a la vez que, algunos fragmentos de suelo caen en cuanto los pisamos.

11

Ya en el final veremos que el agua empieza a subir, pero, enseguida se detiene y aparecen dos serpientes: Víboras de Orfeo que emprenderán su ataque lanzándonos chorros y bolas de fuego, pero ¡no temas!, sus chorros de fuego no nos alcanzan y las podremos destruir si nos colocamos en la plataforma central y las golpeamos con nuestro látigo y el arma extra que llevemos, a la vez que, esquivamos sus bolas de fuego para no caer al agua.

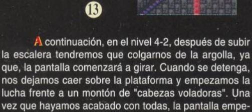






FASE 4: EL PASADIZO

12



Lo primero es recoger los bonus que se encuentran debajo de la escalera, que está próxima a la primera pared. Una vez hecho esto, seguiremos avanzando, pero con mucho cuidado, ya que, existe un trozo de suelo, de color verde, que al saltar sobre él se dará la vuelta .

Al final de este primer nivel nos encontraremos frente a Puweyxil. Una calavera que abre la boca sin cesar para atacarnos con su larga y delgada lengua. Sin embargo será fácil derrotarla golpeándola sin cesar con nuestro látigo místico.



13





A continuación, en el nivel 4-2, después de subir la escalera tendremos que colgarnos de la argolla, ya que, la pantalla comenzará a girar. Cuando se detenga, nos dejamos caer sobre la plataforma y empezamos la lucha frente a un montón de "cabezas voladoras". Una vez que hayamos acabado con todas, la pantalla empezará otra vez a girar, nos engancharemos de nuevo a la argolla y cuando se pare, saltaremos hacia una segunda plataforma que aparecerá por el lado izquierdo de la pantalla.





14



Por si todos estos peligros han sido poco, aún tendremos que enfrentarnos a otro gigantesco mosntruo: Koranot, con el que terminaremos utilizando el látigo cuando se acerque y lanzándole el Hacha cuando esté lejos de nosotros.



FASE 5: LOS ALREDEDORES DEL CASTILLO

15

A pesar de tratarse de la mansión de uno de los seres más maléficos de este mundo, sus alrededores no están demasiado bien vigilados. Unicamente tendremos que destruir a algunos enemigos, que no entrañan excesiva dificultad. El tiempo es nuestro principal enemigo en esta fase, ya que, no disponemos de demasiados minutos para llegar a la entrada del castillo.



FASE 6: LAS CATACUMBAS

16



Ya hemos conseguido infiltrarnos en el castillo del temido Conde Drácula.

Comenzaremos, en este tétrico lugar, saltando de lámpara en lámpara, con mucho cuidado, hasta llegar al final del primer nivel. En el segundo, nos veremos perseguidos por gran cantidad de espectros y ataudes, todo ello en un ambiente escalofriante lleno de luces que pululan por toda la pantalla.





17



Cuando lleguemos al nivel 6-3, al subir la primera escalera veremos una pared, hemos de derribarla para recoger unos "preciosos bonus". ¡Cuidado con los esqueletos rojos!, ya que, después de destruirlos, se volverán a recomponer y nos atacarán. Después de subir la segunda escalera no nos podremos despistar, si no, seremos alcanzados por espectros bailarines y mesas que se mueven constantemente.



Finalmente, después de subir de nuevo otro tramo de escaleras, nos encontraremos con Dancing Spectres. Para eliminarlos nos colocaremos en las plataformas que estan en los extremos de la pantalla. Desde una de ellas les golpeamos y cuando se acerquen demasiado, saltamos por encima de ellos para llegar hasta la otra plataforma y desde aquí, repetir la misma operación hasta destruirles.



FASE 7: LA BIBLIOTECA



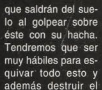
18

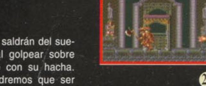
Entraremos en una enorme sala llena de murciélagos, cuadros que intentarán agarrarnos, y estatuas que se derrumban a nuestro paso hasta encontrar a Sir Grakul. Nuestro ataque comienza arriba golpeándole con el látigo.



19

El, se defenderá lanzándonos su propio arma y también, mediante unas bolas de fuego que saldrán del suelo al golpear sobre éste con su hacha. Tendremos que ser muy hábiles para esquivar todo esto y además destruir el hacha.





20

Una vez que lo hayamos hecho, podremos bajar "el escalón" y desde aquí, manteniéndonos agachados, golpearle sin parar.

... A FIN

FASE 8: LAS MAZMORRAS

21

Cada vez va siendo más difícil salir ileso ante el ataque de nuestros enemigos. Prueba de ello, son unas estacas que encontraremos aquí, y que sólo con tocarnos acabarán con nuestra vida.



22



Un poco más adelante, llegaremos a un puente de piedra que aparece y desaparece. Si nos colocamos sobre la cuarta piedra podremos cruzarlo, ya que, esta no desaparece al mismo tiempo que las demás.

23

Pasado esto llegamos a la guarida de The Monster. Le golpearemos, desde el suelo, con el látigo y cuando tire una botella al aire subimos a una plataforma para evitar que nos alcance la linea de fuego que se forma al estallar la botella contra el suelo. Después bajamos de la plataforma y volvemos a golpearle.





FASE 9: LA SALA DEL TESORO



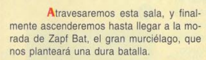
24



Nos encontramos en una habitación abarrotada de preciosas joyas, con el suelo lleno de oro y las paredes cubiertas de diamantes.



25



Atravesaremos esta sala, y finalmente ascenderemos hasta llegar a la morada de Zapf Bat, el gran murciélago, que nos planteará una dura batalla.



26



Hemos de colocarnos justo debajo de él y golpearle con nuestro látigo unas 6 ó 7 veces, tras lo cual, nos alejaremos lo máximo posible para no ser alcanzados cuando empiece a volar. Una vez que lo hayamos debilitado con nuestro ataque, se dividirá en 3 pequeños murciélagos que tendremos que golpear a ras del suelo, o de lo contrario, no los podremos destruir.

FASE A: LA TORRE



27

La subida hacia lo alto de la torre no será sencilla, tendremos que hacerlo a través de los mecanismos del reloj, que tratarán de impedir nuestro paso.



28



Una vez arriba nos espera otro fiero enemigo: Akmodam II. Para vencerle debemos colocarnos en la plataforma de la izquierda, ya que, él aparecerá sobre las agujas del reloj lanzándonos unas bolas que no nos tocarán en esa posición, momento que tenemos que aprovechar para atacarle nosotros. Pero no va a ser tan fácil, porque más tarde, desaparece y vuelve a aparecer en otras posiciones lanzando una especie de gusanos que tendremos que esquivar.



29





FASE B: LAS ALMENAS

30 Ya queda poco para conseguir nuestro objetivo. Sin embargo, son muchos los obstáculos y siniestros personajes que aún encontraremos en nuestro camino: espadachines sin cabeza, ruedas de pinchos, puentes que se derrumban a nuestro paso y todo un ejercito de monstruos fieles a su amo y señor: el Conde Drácula.





Primero nuestra lucha será frente a Slogra. Nos situaremos entre los dos bloques para golpearle, él empezará a subir y bajar sobre nuestra posición, por lo que, tendremos que dirigirnos hacia el otro lado rápidamente y agacharnos cuando nos ataque con la lanza.

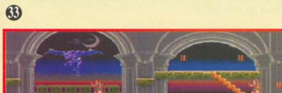




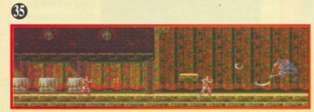


Una vez que le hemos quitado la mitad de la energía, perderá su lanza y comenzará a atacarnos con el pico, ante esto nos defenderemos golpeándole continuamente subidos desde los bloques.

33



35

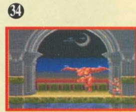


Seguidamente tendremos que derrotar a un espantoso demonio, cuyos movimientos son totalmente imprevisibles, por lo que, destruirle será sólo cuestión de habilidad y... suerte.

En tercer lugar: La Muerte. Podremos atacarla 3 ó 4 veces cuando se situa en la parte derecha de la pantalla y lanza su guadaña por los aires, a continuación esquivamos el regreso de la guadaña, hacia su dueña, saltando.

Tras esto, nos alejaremos lo suficiente como para que, cuando emprenda el vuelo, no nos dé con sus "mini" guadañas.

34







Y...¡LLEGO LA HORA!

EL PRINCIPE DE LAS TINIEBLAS NOS ESPERA

DERROTARLE ES BASTANTE DIFICIL





Primero nos disparará bolas, que hemos de destruir lanzando nuestro látigo hacia abajo, al mismo tiempo que las saltamos. Si no conseguimos acabar con ellas, se dividirán en tres e inevitablemente nos darán. Cuando ya le hemos quitado algunos puntos de energía, tirará una bola que gira continuamente por toda la pantalla, siendo muy difícil de esquivar y que por tanto, tendremos que destruir. Cosa nada fácil de hacer, pero que merece la pena porque nos recompensará con comida que repondrá nuestra energía.

38





... A FIN

A continuación empezará a dispararnos fuego y aparecerán dos llamas en el suelo, de las cuales no tendremos que preocuparnos porque desaparecen enseguida, y otras dos en el aire. Ante estas si que hemos de prestar atención, ya que, no dejarán de perseguirnos hasta que acabemos

39





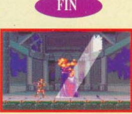
40



con ellas. Y, por último, cuando su energía sea mínima, comenzarán a salir unos rayos del techo. Basta con quedarnos entre medias de ellos y no pasará nada. ¿Que te parece el final?, es dificilillo ¿eh?.

FIN





Tendremos que ser muy hábiles esquivando todos estos ataques y a la vez golpearle repetidamente en la cabeza, que es su único punto vulnerable. Sólo de esta forma podremos destruirle y así...

¡habremos salvado a la Humanidad!





SEGURO QUE TODOS VOSOTROS YA HABÉIS CONSEGUIDO ACABAR CON EL MALVADO CONDE. PERO, POR SI ACASO AÚN HAY ALGUIEN "ATASCADO" EN ALGÚN PUNTO DEL JUEGO, AQUÍ OS DAMOS LOS INFALIBLES PASSWORDS:

¡ATENCIÓN!: ESTOS PASSWORDS SÓLO FUNCIONAN SI A LA HORA DE INTRODUCIR VUESTRO NOMBRE DE JUGADOR LO DEJAIS EN BLANCO.

PASSWORDS • PASSWORDS • PASSWORDS • PASSWORDS • PASSWORDS







PASSWORDS • PASSWORDS • PASSWORDS • PASSWORDS • PASSWORDS

FASE 4



FASE 5

FASE 6

FASE 7



FASE 8

FASE 9



FASE A

FASE B

SLOGRA

FASE B

DEMONIO

FASE B

MUERTE

FASE B



DRACULA

FASE B



TOP 5

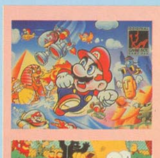
L a aparición de **SUPER NINTENDO** ha revolucionado todo el "mundo consolero", y por supuesto, a nuestra revista. Las listas de éxito van a contar desde ahora, con los juegos de "nuestra super consola", siempre, según vuestros votos. ¡Cuantas más cartas recibamos, más veraz será la lista!. Asi que, ya sabes, escríbenos, contándonos cuales son tus títulos preferidos para "nuestra querida portátil", y la consola más "super" de todos los tiempos.
La dirección, por si acaso no la sabes todavía es:

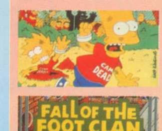


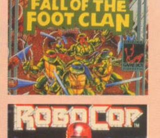
CLUB NINTENDO ERBE SOFTWARE, S.A. C/ SERRANO 240 28016 MADRID

GAME BOY

1. SUPER MARIO LAND
2. THE SIMPSONS
3. TEENAGE MUTANT H. TURTLES
4. ROBOCOP
5. THE AMAZING SPIDERMAN



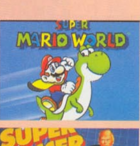






SUPER NINTENDO

1. SUPER MARIO WORLD
2. SUPER SOCCER
3. SUPER F-ZERO
4. SUPER TENNIS
5. SUPER CASTLEVANIA IV









TOP 5 TOP 5 TOP 5 TOP 5 TOP 5 TOP 5 TOP 5 TOP 5 TOP 5 TOP 5 TOP 5 TOP 5

HECHO POR TI

A todo el CLUB, pero sobre todo a mi, nos encanta recibir vuestras cartas, y comprobar asi la cantidad de amigos que tenemos. Además, estar seguros de que siempre nos vamos a ocupar de vuestras dudas, ideas y sugerencias, para intentar ser mejores cada día. En la revista va a haber ¡de todo!... Y para empezar, hemos pensado en esta página especial dedicada a nuestros socios más creativos (tu también...):dibujos, chistes, historietas... todo aquello que sea, pues eso es, "hecho por ti". Coge papel y acuarelas, bueno, si quieres lápiz también vale... y ponte manos a la obra. No olvides nunca poner muy claro tu nombre, edad y dirección ¿vale?... Y ya sabes que lo tienes que enviar a:

CLUB NINTENDO
C/ SERRANO 240 1ºB
28016 MADRID



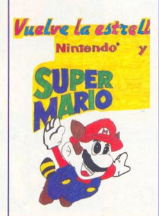
Date prisa, te estamos esperando!, si, si, a ti...



Diego Velariveiro Bembrive Arieiro, 88 36215 Vigo Pontevedra

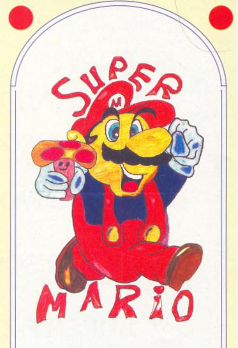


Laura Calavera Alvarez Reus Tarragona

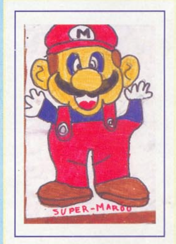


Débora Sebastian Rojas

C/ Comuneros de Castilla, 23 3º Izda. Almazán 42200 Soria



Chen Fan Avda. de San Luis 28033 Madrid



José Antonio Dávila Espejo

c/ Camino de la Peñalosa, nº 2 14120 Fuente Palmera Cordoba







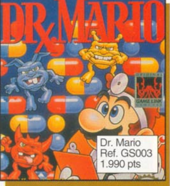
BAZAR

CONTRA REEMBOLSO

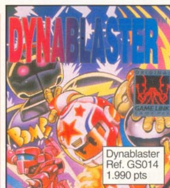
OFERTA VALIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

Con el carnet del CLUB NINTENDO, vas a obtener un montón de ventajas... Para empezar, podrás adquirir productos exclusivos sólo para socios a precios "mini". Echa un vistazo a la siguiente lista... si, estás viendo bien, todos estos títulos están ya, a tu disposición, porque tú eres socio del CLUB NINTENDO, y mereces lo más, por menos que nadie, ¿no crees?...

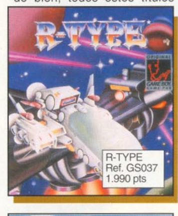
¡Ah , casi se me olvida!, ten en cuenta, que esta oferta es válida hasta fin de existencias.



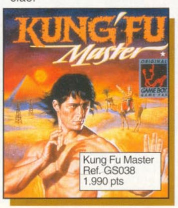
Dr. Mario
Ref. GS003
1.990 pts



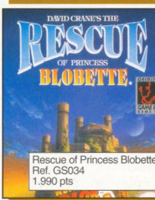
Dynablaster
Ref. GS014
1.990 pts



R-TYPE
Ref. GS037
1.990 pts



Kung Fu Master
Ref. GS038
1.990 pts



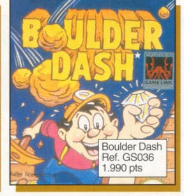
Rescue of Princess Blobette
Ref. GS034
1.990 pts



NBA All Stars Challenge
Ref. GS040
2.290 pts



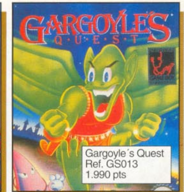
Super RC Pro Am
Ref. GS035
1.990 pts



Boulder Dash
Ref. GS036
1.990 pts



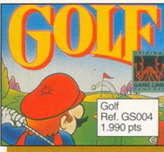
F-1 Race
Ref. GS016
2.690 pts



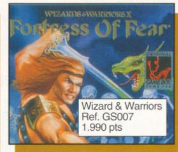
Gargoyle´s Quest
Ref. GS013
1.990 pts



Spiderman
Ref. GS012
1.990 pts



Golf
Ref. GS004
1.990 pts



Wizard & Warriors
Ref. GS007
1.990 pts



Pinball
Ref. GS009
1.990 pts

BAZAR CLUB NINTENDO

Carretera de Villaviciosa Polígono nº 6
Nueva Expansión Nave 42-43 28935
MOSTOLES MADRID
Teléfono: (91) 6161811
Fax: (91) 6164236

Si deseo recibir las siguientes referencias correspondientes al BAZAR DEL CLUB NINTENDO DE ERBE SOFTWARE S.A., cuyo importe **más gastos de envío**, abonaré de la forma que seguidamente indico:

☐ contra reembolso

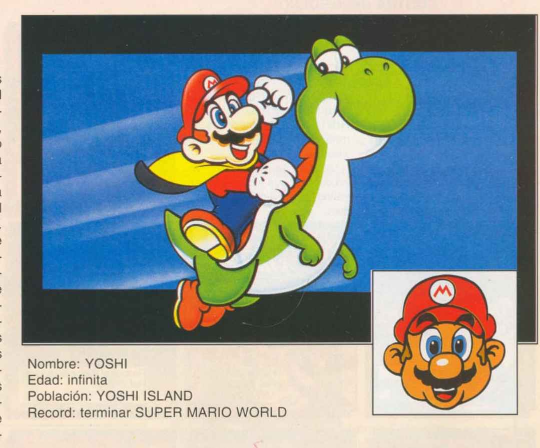
Ref	Ref	Ref
Ref	Ref	Ref
Ref	Ref	Ref
Ref	Ref	Ref
Ref	Ref	Ref
Ref	Ref	Ref

RECORDS

Ya sabéis lo que nos gusta a todo el CLUB, y a mí recibir vuestras cartas, ¿verdad?. Y como podéis comprobar para cada "asunto", hay un apartado reservado en nuestra revista. Ahora, les llega el turno a los más "jugones". Bueno, realmente, sé que cada uno de vosotros tiene una especialidad distinta: lucha, competiciones de coche, deportes... Y queremos saber todas vuestras puntuaciones más "guays". ¿Qué ya nos las has mandado?, no importa nada, seguro que tienes nuevos juegos, y lógicamente, con la ayuda de nuestros "truquillos", mapas, y sobre todo los "jugones más profesionales de todos los tiempos", efectivamente, los del CLUB NINTENDO, estarás a punto de conseguir un nuevo record...

Para salir en esta sección, ya sabes, lo primero, es tener una buena puntuación, y seguidamente, hacer una foto de tu GAME BOY o SUPER NINTENDO, en el momento del record. Además, de una tuya, ya que nos gustaría conocer al "jugón" que ha sido capaz de llevar a cabo semejante "proeza". Bueno, y como siempre, todos tus datos lo más claramente posible: nombre, edad y población. Y todo esto a la dirección habitual, que por si acaso, te repito:

CLUB NINTENDO
ERBE SOFTWARE S,A
C/ SERRANO 240
28016 MADRID



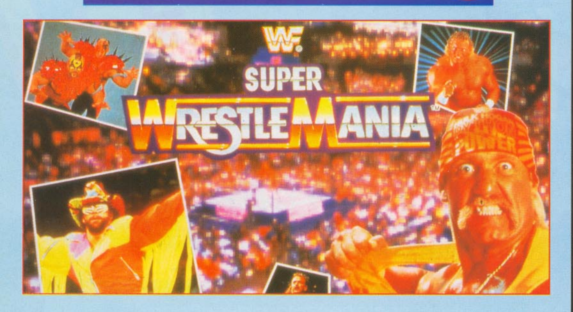
Nombre: YOSHI
Edad: infinita
Población: YOSHI ISLAND
Record: terminar SUPER MARIO WORLD

Esto es sólo un ejemplo, pero ¡es que le hacía tanta ilusión salir de protagonista en esta sección!...

	JUGON	JUEGO	PUNTUACION
1	Yoshi	Super Mario World	999999
2	Aitor López	Fortress of Fear	99999
3	José Alonso	Golf	-99
4	Raúl Moreno	Batman	999999
5	Ana Vega	Dr. Mario	99999
6	Nacho Arana	Double Dragon II	999999
7	Pedro Santos	Kung Fu	9999999
8	Sofía Figueroa	Tetris	999999
9	Miguel Fiertag	Duck Tales	99999999


¡QUE IDEA!
PARA TU GAMEBOY
Con el nuevo LIGHT BOY sí que vas a llegar
hasta el final ¡consolero aventurero!
Dobla la emoción: LUZ y LUPA, todo en uno.
Hazte con tu LIGHT BOY y PASATELO GAMEBOY
en plena oscuridad.
¡Te regalamos las pilas!
VIC TOKAI INC.
Licenciado por
Nintendo
ERBE
ERBE Software S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 · Madrid 28016
CID FCA!

WWF SUPER WRESTLEMANIA SN



Espectáculo entre las cuerdas

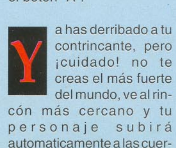
¿ Eres un aficionado a la lucha libre? ¿Tu héroe es Hulk Hogan?, pues...¡este es tu juego!. Un simulador de lucha tan impresionante como este, no podía faltar en una consola tan ¡¡SUPER!!.

Los movimientos y el número de "llaves" posibles a realizar son enormes y muy realistas. Además podrás elegir entre los 10 mejores luchadores de la WWF, cada uno con sus características y habilidades, al mismo tiempo que te da la opción de escoger entre tres tipos de combates: uno contra otro, relevo de equipos o series de supervivencia. Todo ello, junto con unos gráficos asombrosos y una música increible, hacen de este juego una delicia para los aficionados a la Wrestlemanía.

¿Qué te parece?, ¿vas a poder evitar la tentación de disponer, aunque sólo sea por unos momentos, o quien sabe, tal vez por horas, de la fuerza y habilidad de estos super héroes? seguro que no. Sin embargo, enfrentarte al resto de estos magníficos luchadores y salir airoso de los combates no será una tarea demasiado fácil. Vas a tener que realizar un duro entrenamiento y ser muy hábil con tu control pad. Pero ¡no te desanimes!, porque no te vamos a dejar solo: aquí tienes unos "truquillos" que seguro te ayudarán a conseguir una victoria tras otra.

Un golpe que no has de olvidar es la patada voladora: para ejecutar este golpe mantén pulsado el botón "Y".Y cuando llegues cerca de tu enemigo pulsa el botón "A".

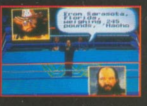
Ya has derribado a tu contrincante, pero ¡cuidado! no te creas el más fuerte del mundo, ve al rincón más cercano y tu personaje subirá automaticamente a las cuerdas, una vez arriba apretando cualquier botón saltarás sobre tu contrario. A él no le hará ninguna gracia... ¡ya lo verás!.



Si estás cerca de las cuerdas y ves que tu oponente se dirige corriendo hacia tí, pulsa el botón "B", de esta forma lo lanzarás fuera del ring, y cuando esté tendido en el suelo salta sobre él. ¡Será otro tanto a tu favor!.

Aprovecha cuando tu fiero contrincante esté tirado en el suelo, para pulsar el botón "Y" y así acercarte corriendo a él; cuando estés cerca pulsa "B". El resultado será un super "golpe de codo", que te ayudará en tu camino hacia la

VICTORIA.



La presentación de los personajes también es un hecho a destacar en este juego



Descubre la gran variedad de golpes que puedes efectuar y adelántate al ataque de tus contrarios.



Procura ser tú el que se encuentre subido en las cuerdas, será un gran golpe



Como puedes comprobar la lucha está servida incluso fuera del ring.



La gran movilidad de los contrincantes hace que sus golpes adquieran gran realismo.



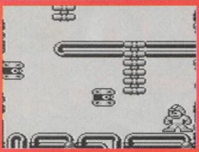
GAME BOY
KONAMI
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
FALL OF THE FOOT CLAN
KONAMI
Castlevania II
BELMONT'S Revenge
PALCOM
PROBOTECTOR
¡Cowabunga! Pizza, Pizza. ¡Para no parar de jugar y jugar!
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™
Leonardo, Michaelangelo, Donatello, Raphael y tú con una misión única: rescatar a la reportera April.
CASTLEVANIA II™
Tras 15 años de espera ha vuelto el Conde Drácula con una elaboradísima venganza contra Christopher Belmont.
PROBOTECTOR™
Adéntrate en un Universo desconocido de mutantes biológicos, androides y robots espaciales. Defiéndete a base de láser.
GAMEBOY
ERES UN FENÓMENO
KONAMI
TINY TOON Adventures
BABS' BIG BREAK
LAS AVENTURAS DE TINY TOON™
Babs sueña con hacer algo GRANDE en la GRAN ciudad... Pero no sabía que tendría que vérselas con el malvado Montana Max.
KONAMI
Castlevania
The ADVENTURE
CASTLEVANIA ADVENTURE™
Drácula resurge para descender sobre tu GAMEBOY con sus afilados colmillos y malévolas artimañas.
KONAMI
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II™
Elige tu tortuga favorita y demuestra a través de 6 niveles letales que eres un auténtico Ninja.
Todos los títulos y personajes que
marcas registradas de KONAMI
KONAMI
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
Serrano, 240 • 28016 Madrid
(91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

TRAS LA PISTA DE...

MEGAMAN II GB



Sólo un ser tan perverso como el Dr. Wily puede vivir en una casa de aspecto tan tétrico como esta.

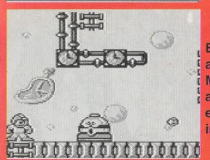


Intenta destruir la mayor parte de estas "hamburguesas con ojos"; muchas de ellas te darán objetos de bonificación.

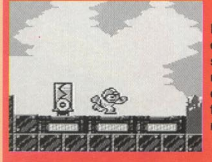
Elige el arma adecuada para cada momento y dosifica bien tus municiones, ¿quién sabe?, quizás tengas que utilizarla en más de una ocasión.



Tu fiel amigo Rush acudirá en tu ayuda sienpre que lo necesites.



En esta nueva aventura de Mega Man las formas de ataque de tus enemigos son innumerables.



Frente a algunos enemigos la única solución es pasar rápidamente sin detenerte, de esta forma perderás el mínimo de energía.



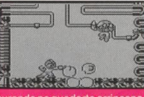
EL DOCTOR WILLY ATACA DE NUEVO

Otra vez nuestro querido héroe Mega Man sufrirá ante las malvadas intenciones del Dr. Wily, y... en esta ocasión, más malvadas que nunca. Ha tenido la osadía de infiltrarse en el Instituto Chronos y robar la Espumadera del Tiempo. Con ella podrá transportarse a la época que desee y así... ¿quién sabe lo que habrá planeado una mente tan retorcida como la suya?

Sea lo que sea, seguro que no es nada bueno y por tanto Mega Man ¡no puede consentirlo!. ¿Que te parece si le ayudamos a acabar con los ocho terribles robots que forman el ejército de este maquiavélico Doctor? pues, ¡adelante!.

CLASHMAN

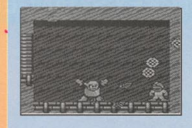
Antes de enfrentarte con este terrible robot, vas a tener que salir ileso de situaciones muy comprometidas. Una forma de destruirle es la siguiente: salta y dispárale a la vez, después pasa por debajo de él. Repite varias veces esta operación, esquivando sus bombas y procurando no quedarte arrinconado en los extremos de la pantalla. Conseguirás derrotarle, obteniendo así un potente disparo.



METAL MAN

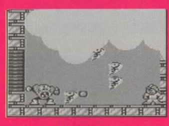


Una vez que hayas conseguido librarte de todos los robots "saltarines", plataformas que intentarán aplastarte y cintas transportadoras, que en muchas ocasiones te conducirán inevitablemente a tus enemigos... aún habrás de tener fuerzas para combatir contra Metal Man. Acércate a él y dispárale al saltar, después dirígete corriendo hacia la izquierda y salta sus disparos, vuelve a acercarte a él, y así sucesivamente. Al destruirle te verás recompensado con un arma más poderosa: sierras, que te vendrán muy bien más adelante.



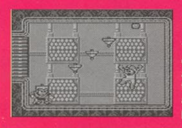
WOOD MAN

Llegar hasta él quizás te resulte un poco complicado, sin embargo este no es uno de tus enemigos más terribles. Es fácil de eliminar si tienes cargada tu energía y a punto tus sierras. Basta con que permanezcas quieto en un lugar concreto de la pantalla y le dispares sin parar. Serás alcanzado por su ataque, pero a pesar de ello le destruirás y de nuevo conseguirás otra ayuda: una especie de hojas que girarán a tu alrededor sirviéndote de escudo.



AIR MAN

¿Qué te parece ahora un viajecito por "las alturas"?... apetecible ¿verdad?, pero... no va a ser tan bonito como crees. De ello se encargarán un montón de incansables enemigos que tendrás que "liquidar" antes de encontrarte con el más malvado de ellos: Air Man. Coge tu escudo protector y lánzalo contra él, si consigues alcanzarle tres veces... ¡la victoria! es tuya y habrás conseguido otro magnífico disparo: Los tornados.



TOP MAN

Tendrás que utilizar la ayuda de tu fiel amigo Rush para avanzar por algunas zonas difíciles y así llegar sano y salvo ante Top Man. Sin preocuparte por su ataque dispárale muy rápido, con el arma normal, antes de que empiece a girar, de esta forma conseguirás que su energía se agote antes que la tuya, que se repondrá al acabar con él. Y...¡Ahora dispondrás de un fantástico "salto giratorio"!

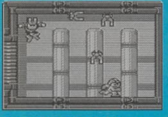


NEEDLE MAN

Para dar fin a este terrible ciborg vas a tener que utilizar toda tu astucia, ya que te atacará de dos formas distintas según la posición en la que te encuentres: te lanzará pinchos cuando estés muy alejado de él y alargará su brazo metálico si estás cerca. Así, colócate en una posición intermedia -más o menos en el centro de la pantalla- de forma que tu enemigo salte sin disparar, y a pesar de que lance su brazo, no llegue a alcanzarte. Ahora dispárale sin parar con el arma normal. Cuando acabes con él recibirás, otra vez, un estupendo arma: los pinchos.

Pero... ¡aún hay más!, por si todos estos "trucazos" te han parecido poco, aquí tienes las claves para destruir, sin necesidad de luchar, a todos estos terroríficos robots:

Clash Man: A1, A4, B1, B3, B4, C1, C3, C4
Metal Man: A1, A2, A4, B3, B4, C1, C3, C4
Wood Man: A2, B1, B4, C1, C2, D1, D4
Air Man: A2, B1, B3, C1, C2, D1, D4
Top Man: A1, A4, B3, B4, C1, C4, D4
Needle Man: A1, A4, B3, B4, C1, C2, C3, D1, D3
Magnet Man: A1, A3, A4, B3, C1, C4, D2, D4
Hard Man: A1, A3, A4, B3, C1, C2, C3, D1, D3

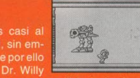


MAGNET MAN

Este es uno de los enemigos "más duros de roer". Te acosará continuamente con sus saltos y lanzándote imanes. Para atacarle corre hacia él y dispárale utilizando el disparo normal o el que has conseguido al destruir a Needle Man. Después ve rápidamente hacia el lado contrario, una vez allí sigue disparando y cuando dé un salto grande hacia ti pasa por debajo de él. Repite esta operación desde ambos lados de la pantalla... ¡no podrá resistirlo! y finalmente te entregará su arma secreta: los imanes.

HARD MAN

Te enfrentarás a todo un mundo lleno de "animalitos", que intentarán entorpecer continuamente tu paso antes de luchar con Hard Man. Sin embargo, este no te creará demasiados problemas, únicamente tienes que dispararle sin cesar y estar muy atento para pasar muy rápido por debajo de él cuando salte. Ahora... ¡ya tienes todas las armas!







Bueno, ¡ya estás casi al final de tu misión!, sin embargo no creas que por ello la lucha frente al Dr. Willy va a ser "pan comido" tendrás que pelear con él en tres situaciones distintas y a cual de ellas más difícil para...¡poder cantar victoria!.

En un primer momento aparecerá subido sobre un "caballo metalico": corre rápidamente hacia la derecha para que no te aplaste y colócate debajo del arco que forma la trayectoria de su puño al ser lanzado. Dispárale saltando para darle en la cabeza, y espera a que él dispare a ras del suelo, entonces salta sus balas a la vez que disparas en el aire y dirígete hacia su posición para que no caiga sobre ti. Repitiendo esta táctica varias veces lograrás reducir su energía a la mitad.

A continuación te sorprenderá con una especie de "excavadora": dispárale saltando, si lo haces así su ataque también será alto, y te será más fácil esquivarlo pasando por debajo de su primera bala y saltando la segunda a la vez que vuelves a disparar. Ahora se aproximará al centro de la pantalla y lanzará una bomba que has de esquivar yendo hacia la izquierda.

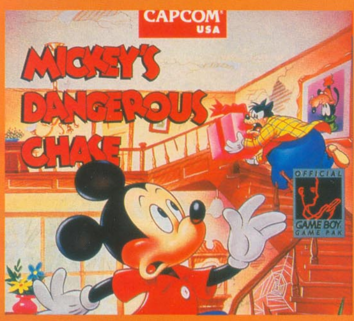
Y finalmente, se intentará defender con un "super dragón mecánico": salta los misiles que te lanza y sitúate aproximadamente en el centro de la pantalla para dispararle "haciendo blanco" justo en la cabeza del esqueleto.

¡Enhorabuena!, otra vez Mega Man y tú habeis vencido al Dr. Willy.



MICKEY'S DANGEROUS CHASE GB

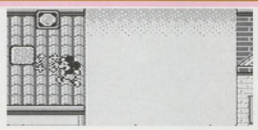
Una aventura Disney para tu Game Boy



¡Mickey tiene un grave problema!, ha comprado un bonito regalo para Minnie y el malvado Pete se lo ha robado. Pero... ¡Esto no va a quedar así!. Mickey está dispuesto a afrontar numerosos peligros con tal de encontrar el regalo para su querida Minnie.

¿Qué te parece si le echamos una manita?, pues... entra con nosotros en esta simpática y super entretenida aventura y verás como acabamos con Big bad Pete rápidamente.

LA CIUDAD



Te verás acosado por fieros Bulldogs, astutas comadrejas y bocas de riego que lanzarán agua continuamente. No dudes en arrojarles cajas a todos ellos.
Procura coger todas las bolas de cristal, puedes encontrar alguna en el tejado de la primera casa y también más adelante en una especie de galeria subterránea llena de cajas.



¿Que te parece ahora un viaje en lancha?. Atraviesa con ella el lago, si vas con cuidado podrás coger todos los items.

En esta fase encontrarás un punto bastante conflictivo: una boca de incendios custodiada por una malvada comadreja; procura coger lo antes posible la caja sorpresa, ya que te dará inmunidad temporal y así podrás pasar fácilmente.



Podrás elegir a tu personaje favorito y así emprender con él esta emocionante aventura

Aunque el perro es fiel y cariñoso, ¡no te confíes!, no es el caso de estos fieros bulldogs

No desistas con las "cajas sorpresa", aunque sean difíciles te serán de gran utilidad

Capcom nos presenta una aventura que te transportará al mundo de Disney

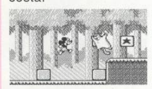
Algunos animales te ayudarán en tu camino, si no te enfrentas a ellos directamente

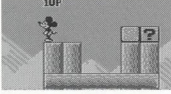


¡Ten los ojos muy abiertos!, tus enemigos aparecerán cuando menos te lo esperes

EL BOSQUE

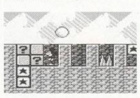
No creas que esto va a ser un tranquilo paseito por el bosque, aqui los enemigos serán distintos: piedras, águilas, ardillas...pero igualmente intentarán acabar contigo a toda costa.





En tu ascensión a la parte más alta del bosque ve saltando sobre los lomos de los osos y ten cuidado con las plataformas, las móviles te ayudarán en tu camino, pero las estáticas caerán a tu paso. Arriba está la recompensa: una vida extra y varias estrellas especiales.

Más tarde tu lucha será sobre piedras que se abalanzan sobre ti, esquívalas metiéndote en los agujeros que verás en el suelo, el más grande de ellos contiene varias estrellas y una bola de cristal.

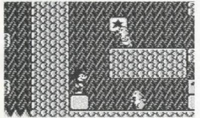




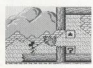
Pero, ¡no todo acaba ahí!, aún tendrás que subir a la montaña ayudado por unos globos. Permanece más o menos en el centro de la pantalla durante el ascenso, de esta forma podrás recoger las cuatro bolas de cristal que te proporcionarán una vida extra.

LA MONTAÑA

Parece que las dificultades aumentan ¿eh?. En la galería subterránea vas a tener que ser muy hábil recogiendo cajas y a su vez lanzándolas contra los topos, ya que sólo acabarás con ellos si las lanzas a ras del suelo.



Además prepárate para evitar a todo tipo de bichejos como murciélagos y arañas que te atacarán continuamente.





Si has conseguido sobrevivir a todos estos peligros, ahora tan solo te queda descender de la montaña para completar esta fase. Súbete a uno de los buitres y deja que él te lleve hasta abajo, fácil ¿no?. Pero si además quieres recoger las estrellas y las bolas de cristal, tendrás que saltar de un buitre a otro en el descenso, esto será un poco mas complicado, sin embargo, ¡merece la pena!.

EL AREA INDUSTRIAL

En esta fase tendrás que emplearte a fondo. En la mayoría de los casos te va ser muy dificil coger los bloques sorpresa.

Llegarás a una zona en la que podrás ir por dos caminos: uno fácil, por la parte de arriba donde hay una plataforma larga y otro mas difícil: por abajo donde las plataformas son pequeñas y hay una caja sorpresa. Para coger la caja, que contiene una vida extra, inevitablemente tendrás que caer sobre los pinchos, pero...¡no te preocupes!, ya que podrás recuperar el punto de vida perdido si coges los bloques que hay en la parte superior de la pantalla y que contienen un corazón cada uno.



Finalmente, montado en tu coche, llegarás a un puente. En estas pantallas aguanta en cada plataforma el mayor tiempo posible antes de que se hunda, y cuando se trate de plataformas estables espera incluso hasta que el scroll te empuje hacia delante, entonces da un gran salto hacia la siguiente.

¡Enhorabuena, el regalo ya está en tu poder!

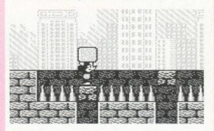




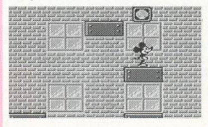


EL DISTRITO FINANCIERO

Aunque aún te encontrarás con numerosos obstáculos en tu camino, ¡ya sólo queda un pequeño esfuerzo más y habrás recuperado tu regalo!, ahora lo que más cuesta es controlar todos los movimientos de tu personaje e ir provisto de una caja para poder destruir a los enemigos, si por el contrario resultas alcanzado aprovecha el corto tiempo de inmunidad para avanzar.



Además de todo esto tendrás que ser muy hábil en los saltos. Si no es así, escalar el edificio y llegar hasta el ático donde se encuentra tu principal enemigo te va a resultar muy difícil.





T.M.N.T II: BACK FROM THE SEWERS

¡¡¡COWABUNGA!!!

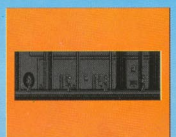
De nuevo nuestros valientes amigos enmascarados se asoman a la pantalla de tu GAME BOY. ¿Quién dijo que segundas partes nunca fueron buenas?. Este es otro fantástico arcade, en el que nuestros héroes de color verde se enfrentarán a innumerables enemigos con el fin de rescatar a April O'Neil.

La reportera número uno, ha sido raptada por el malvado Shredder para tender una emboscada a nuestros queridos amigos Leonardo, Raphael, Donatello y Michelangelo.

¿Quieres ayudarles a acabar con Shredder y sus compinches? pues... ¡¡Síguenos!!

FASE 1

Todo comienza en las alcantarillas.Te enfrentarás a numerosos enemigos ninja. Sobre todo, ten cuidado con aquellos que están subidos en las escalerillas y que lanzan granadas contra ti. Salta y golpéalos con una "patada en el aire" después de que tiren la 2ª granada. En la calle, malvados ninjas te lanzarán las tapas de las alcantarillas, que has de esquivar saltándolas y posteriormente dar una "patada en salto" para destruir al ninja. Entra en la segunda alcantarilla y encontrarás una agradable sorpresa... ¡Una suculenta PIZZA! De nuevo en las alcantarillas un gran número de ninjas saltarán sobre ti muy rápidamente, colócate en la posición adecuada y anticípate a sus movimientos. Volverás a la calle y tendrás que vencer al temible Rocksteady. Esquiva sus disparos saltando por encima de ellos y quédate agachado en el centro de la pantalla mientras él salta hacia el lado izquierdo, entonces golpéale, ya que, desde este lado no te disparará y así sucesivamente hasta que consigas acabar con su energía.



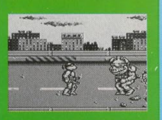


FASE 2

Ninjas subidos sobre una nave, te dispararán ráfagas con sus ametralladoras. Para no ser alcanzado, lo mejor es que no intentes matarlos, salta sus ráfagas y comprobarás que a la tercera de ellas desaparecerán de la pantalla. Más adelante te encontrarás con una especie de coche que intentará entorpecer tu camino lanzándote barriles, ¡sáltalos!, es fácil. Finalmente, tendrás que destruir al terrible BeBop. Para acabar con él estudia bien sus movimientos: aparecerá por el lado derecho de la pantalla y disparará balas de arriba a abajo, las cuales debes saltar mientras procuras golpearle con la "patada voladora", a continuación se dirigirá al lado izquierdo dando saltos, intenta quitarte de su camino para no ser alcanzado y desde aquí te volverá a disparar y se dirigirá otra vez al lado derecho de la pantalla.







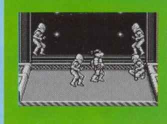


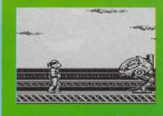
FASE 3

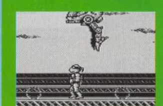
Tendrás que estar muy alerta

TRAS LA PISTA DE...

en el ascensor de este edificio en construcción , ya que el primer ninja aparecerá por el centro de la pantalla, después sitúate más o menos en la zona central de la plataforma, es el lugar más seguro. Habrá que destruir a Krang. Un enorme robot que primeramente te disparará, salta sus disparos, a continuación se dirigirá hacia el centro de la pantalla, momento que debes aprovechar para golpearle. Retrocederá hacia el lado derecho de la pantalla y volverá a disparar, pero ahora hacia arriba, golpéale mientras esté disparando, y finalmente despegará y se desplazará por el aire hacia la izquierda, después a la derecha y de nuevo a la izquierda. Estate muy atento, porque bajará sobre la posición en la que te encuentres, y así repetidas veces.







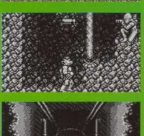
FASE 4



En esta especie de túnel subterráneo te encontrarás con nuevos enemigos: rocas que intentarán aplastarte, bastará con saltar o agacharse a su paso; chorros de fuego que emergen del suelo y como no, los incansables ninjas que en esta ocasión te dispararán con bazokas. Al atravesar la segunda alcantarilla, te encontrarás con una peligrosa criatura: Sewer Mutant. Un mutante de las alcantarillas con cara de pocos amigos. Para acabar con él debes golpearle varias veces con la patada y en seguida darte la vuelta para que no te golpee.

Ahora sólo queda la lucha con el monstruo final, bastará con atacarle cuando llegue a los lados de la pantalla y esquivarle cuando salte.





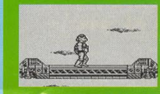






FASE 5

También tendrás que demostrar tu habilidad en el salto si quieres sobrevivir en el inicio de esta fase. Ya con los pies sobre tierra firme, encontrarás la entrada de una casa y custodiándola a Baxter Stockman, al que podrás vencer subiéndote al tejadillo de la entrada y golpeándole desde ahí. Dentro de la casa, encontrarás al malvado Jefe de esta etapa. Atácale cuando te lance fuego y trata de estar siempre un poquito más abajo que él para poder darle sin ser alcanzado. Cuando se convierta en bola, procura esquivarle saltando, ya que no le afectan tus golpes. Si consigues acabar con él... habrás rescatado a tu reportera favorita, pero...





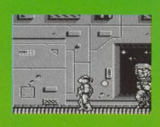




FASE 6

Todavía tienes que destruir al terrible Shredder. En el interior de una cueva, tendrás que luchar contra un temible enemigo que te lanzará tres ráfagas de tres disparos cada una, suéltalas y golpéale cuando se detenga en el lado derecho de la pantalla. Ya en la Base del Gran Jefe aún te esperan guerreros ninja, robots, chorros de fuego que salen del suelo... hasta que por fin te encontrarás frente a frente con el gigantesco y malvado Shredder, salta por encima de él y golpéale desde el lado izquierdo de la pantalla, ahí no podrá alcanzarte.

Y... ¡Enhorabuena! has completado con éxito el juego.







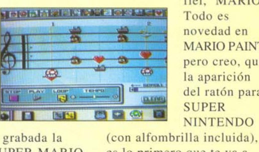


MARIO PAINT

**Luchar contra el mal, rescatar a bellas princesas, vivir en la prehistoria, jugar al tenis o al fútbol... incluso volar, con SUPER NINTENDO, ¡todo es posible!...
Quizás pensabas, que no podía haber nada más que te pudiera sorprender, nada por inventar...¡esto no ha hecho más que empezar!...**



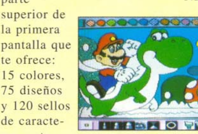
CREAR es la palabra clave a la hora de hablar de este juego. Lápices de 3 tamaños diferentes, spray, varios tipos de gomas de borrar, rellenado con brocha...y muchos más elementos para que puedas realizar los dibujos más increibles.
Componer tu propia música con 15 efectos diferentes. Además de los personajes más famosos de NINTENDO, Mario y Yhosi, también tienes: Game Boy, animales, un corazón, una estrella... cada uno tiene su propio sonido. No necesitas ser Beethoven, ni siquiera tener conocimientos musicales, (aunque si los tienes, serás en poco tiempo un auténtico compositor). En la pantalla aparece un pentagrama que ya tiene grabada la música de SUPER MARIO WORLD, y te vale de ejemplo para que veas, que algo tan complejo, en apariencia, como crear tu propia música, se puede convertir en un juego, ¡de lo más interesante y creativo!. Además, cuando tengas "tu melodía", tienes la posibilidad de añadirla a tu trabajo.
Una vez que hayas conocido todas las utilidades de Mario Paint, es el momento de atreverte a crear tus "propios dibujos"...y ¿sabes que puedes grabar todos tus trabajos en video?... Realmente, ya no tienes excusa para no llevar a cabo todos tus "proyectos artísticos", ¿no crees?...
Con MARIO PAINT vas a descubrir una nueva faceta en tu SUPER NINTENDO, y muy probablemente, también te des cuenta de habilidades que pensabas que no tenías, por supuesto de la mano de tu amigo más fiel, MARIO. Todo es novedad en MARIO PAINT, pero creo, que la aparición del ratón para SUPER NINTENDO (con alfombrilla incluida), es lo primero que te va a llamar la atención. En cuanto empieces a utilizarlo, te darás cuenta de que es auténticamente manejable, y de que se adapta a tu mano como un guante.



Da rienda suelta a tu imaginación y elige la actividad que más te guste: crear música, pintar o dibujar. Ahora tienes la oportunidad de colorear los fondos de la magnífica aventura que tienes en mente desde hace tiempo, o de hacer un mapa de tu juego preferido, con todos los secretos que has descubierto, o... realmente cualquier imagen que tengas pensada, ya que dispones de una paleta en la parte superior de la primera pantalla que te ofrece: 15 colores, 75 diseños y 120 sellos de caracteres... ¿te parece suficiente?... Pues a los diseñadores de MARIO PAINT no, y han añadido en la parte inferior de dicha pantalla una caja de útiles con 21 funciones, a las que puedes acceder facilmente, ya que están graficamente representadas en pequeños iconos.

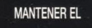


Además, si tu manejo con el ratón requiere "algún pequeño aprendizaje", también dispones del "ATAQUE GNAT". Una auténtica diversión que consiste en aplastar insectos antes de que te piquen...incluso los más expertos caerán irremediablemente, ante la originalidad de esta "enseñanza" en forma de juego.
Merece la pena descubrir por ti mismo, que SUPER NINTENDO, es capaz de conseguir que tu imaginación se pueda desarrollar. Y hacer posible que tus ideas se visualicen con todo el lujo y la técnica que tú, como seguidor de NINTENDO y futuro artista mereces.



CRUZARTE EL ESTADIO DOMINANDO EL BALÓN CON LAS INCREIBLES TRES DIMENSIONES DE **SUPER SOCCER**, LAS LOCURAS DE UN DIVERTIDO REPARTIDOR DE PERIÓDICOS EN **PAPER BOY 2**, EL TOPE DE MÚSICA Y JUGABILIDAD DE **SUPER CASTLEVANIA IV**, MANTENER EL CONTROL DE LAS METEÓRICAS TURBONAVES DE **F-ZERO**, UNA VOLEA AL FONDO DE LA PISTA DE **SUPER TENNIS**, LA HIPER-VELOCIDAD DE JUEGO ALCANZABLE EN LA GALAXIA DE **SUPER R-TYPE**, LAS MIL Y UNA PUERTAS DE LA MANSIÓN DE **THE ADDAMS FAMILY**, UN PRESSING CATCH FUERA DEL RING EN **SUPER WWF WRESTLEMANIA...** JUGARLO PARA CREERLO.













¡BESTIAL!

Un super software que sólo SUPER NINTENDO podía poner en pantalla. No irás a perdértelo, ¿eh?

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo



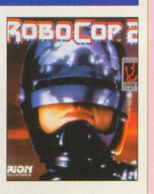
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

TUS CLAVES SECRETAS

Seguimos recibiendo montones de trucos, pero todavía queremos más, ¡muchos más!. Además, ahora con SUPER NINTENDO, se abre un nuevo mundo para explorar, ¡todo un reto!... Demuestra tu sagacidad y ¡haznoslo saber!, enviándonos todos los trucos que averigües a :

CLUB NINTENDO
ERBE SOFTWARE S.A.
C/ SERRANO 240 28016 MADRID
(Nº Teléfono:4588150)

ROBOCOP 2 (GAME BOY)



Para resolver el puzzle, en la fase 3 pulsa: ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA. IZQUIERDA. Y en la fase 8 de la siguiente manera: ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA,ARRIBA, ARRIBA.
J.L.R. MADRID

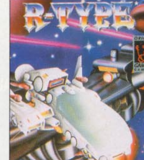
SUPER MARIO LAND (GAME BOY)

En la pantalla 1-3, en el principio del todo salta y te saldrá un ascensor, que te llevará arriba de la pantalla, donde encontrarás un montón de monedas para recoger. Luego, sale el primer león tirando bolas de fuego, lo matas, y si eres Super Mario, salta y podrás romper el segundo bloque contando desde la derecha. Salta de nuevo en este punto y te saldrá otro ascensor, subes y te metes en el tubo, recoge todas las monedas y rompe el bloque que está arriba a la derecha, conseguirás una vida extra.

AITOR PESOS SANCHEZ, VITORIA (ALAVA)

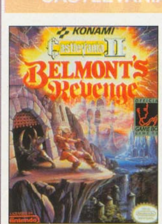


SUPER R-TYPE (SUPER NINTENDO)



En la pantalla del título pulsa START para acceder a las opciones. Pulsa enseguida el botón derecho "R" 9 veces , después ARRIBA 9 veces también (oirás entonces un pequeño sonido). Comienza el juego normal y haz una pausa . A continuación pulsa simultaneamente "R", SELECT y "A" , varias veces hasta que aparezca "01" en la esquina inferior izquierda de la pantalla (esto indica el nivel de la fase) y así podrás elegir la fase que desees dando derecha o izquierda.
PABLO RODRIGUEZ , MADRID.

CASTLEVANIA II (GAME BOY



Para cambiar de música pon como password la combinación de 4 corazones... Y para bajar más rápido por las cuerdas, manten apretados ABAJO y A.

ADOLFO IGLESIAS, GIJON (ASTURIAS)

THE AMAZING SPIDERMAN (GAME BOY)

En la 5ª fase cuando subas la segunda pared, colócale en el medio y aprieta rápida y simultáneamente ARRIBA y SALTO. Así podrás coger hamburguesas y perderás muy poca energía, pues cuando saltes y caigas arriba te volverás a coger.



CRISTOBAL CLEIVAS CUERVO, OVIEDO (ASTURIAS)

TUS CLAVES SECRETAS

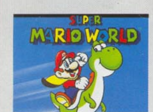
BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY (GAME BOY)

Cuando encuentres a Nelson en la primera casita atácale por la espalda. En la segunda, no subas al árbol, quédate en la rama más alta y salta hacia el agua. Caerás en una roca y consiguirás una vida.



GUILLERMINA ORTEGA, MADRID

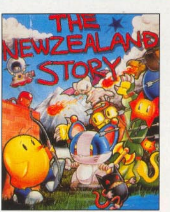
SUPER MARIO WOLRD (SUPER NINTENDO)



Para pasar CHOCOLAT ISLAND 3, tienes que tener la capa, y al final de la fase en vez de subir por la planta para entrar en la meta, tienes que coger carrerilla en el suelo y echar a volar. Más adelante encontrarás otra plataforma con la meta correcta.

ALVARO GOMEZ, CORDOBA

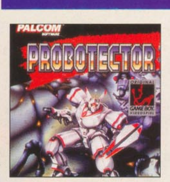
NEW ZEALAND STORY (NES)



Fase 2-4. Si queremos rescatar a nuestro amigo sin tener que luchar con la tortuga, esperaremos en la entrada montados en un globo, hasta que salga en la parte baja de la pantalla "¡hurry up!", indicándonos que el tiempo se agota. Cuando está a punto de salir el indicador del tiempo, bajaremos con el globo y rescataremos a nuestro amigo sin luchar con la tortuga.

NATALIA OCHOA, LUGO

PROBOTECTOR (GAME BOY)



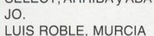
En la fase 4ª, el arma buscadora "H", se encuentra en el tercer huevo que está después de pasar las sierras que van por el suelo.

RAMON LOPEZ, BARCELONA

LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO (GAME BOY)

En la pantalla del mapa, justo antes de empezar podremos obtener 25 vidas. Manten presionado A y B, mientras pulsas: SELECT, ARRIBA y ABAJO.

LUIS ROBLE, MURCIA





ROBOCOP 2 (NES)

Para conseguir pasar de la tercera fase, cuando vayamos subidos en la plataforma móvil, veremos 4 bolas, 2 arriba y 2 abajo que lanzan rayos en vertical. Nos metemos en medio de las 4 bolas y subimos hasta desaparecer por la parte superior de la pantalla. Encontraremos una fábrica de "nuke".



PACO RUIZ, MADRID

LA FAMILIA ADDAMS (SUPER NINTENDO)

Si quieres conseguir 100 vidas antes de empezar a jugar, sólo tienes que introducir el siguiente código: 1, 1, 1, 1, 1.

JORGE NIETO, MALAGA



ENTRE TU Y YO

Ya sabes lo importante que es para el CLUB, saber tus opiniones, sugerencias... y sobre todo poder ayudarte con cualquier problema . Para eso precisamente, existe esta sección. Aunque respondemos a todas las cartas que recibimos, aqui publicamos vuestras dudas más frecuentes, con la respuesta adecuada. De este modo, conseguimos que la solución sirva para muchos socios. "Entre tu y yo",¡me parece una buena idea!, ¿no crees?...¡Esperamos tus cartas!.



Marina Ramón y Jara 2 meses **Nuestra socia más joven**

Estimado Mario:

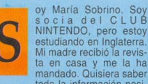
Soy Mª Eugenia y te quisiera preguntar si los juegos que venden en algunas tiendas con caja más estrecha , dos mil pesetas de diferencia con los de NINTENDO, sin el sello y con las instrucciones en japonés ¿son de nuestra marca tan buena?... Contéstame pronto Mario, ya que tengo un problema muy grave. Estoy discutiendo con mis amigos, porque tienen GAME BOY y dicen que esos juegos son de NINTENDO, y que valen para su consola, y yo os defiendo a vosotros.

Mª EUGENIA RUBIO UTRILLA, CIUDAD REAL.

Querida Mª Eugenia:

Me alegra comprobar que hay niñas como tu, que nos consultan antes de adquirir productos de dudosa calidad.
El tema que me comentas en tu carta, es algo que a todo el CLUB nos preocupa mucho. Indudablemente, esos cartuchos de los que me hablas no son de NINTENDO, ya que, entre otras cosas, no llevan el sello, como tu misma dices en tu carta. Y es muy triste comprobar la decepción que se llevan muchos amigos que pensando que ese producto es bueno y original lo compran, y entonces se dan cuenta de que, no pueden disponer de todas las ventajas que ofrece NINTENDO. Su funcionamiento no se puede garantizar, y lógicamente, cuando nos llaman al CLUB, no podemos ayudarlos, porque nosotros, sólo nos hacemos cargo de los productos ORIGINALES DE NINTENDO DISTRIBUIDOS POR ERBE.
Espero, que esta explicación sirva para que tus amigos se den cuenta del error que supone comprarse ese tipo de cartuchos... Muchas gracias por preocuparte.
Tu amigo,
MARIO

¡Hola CLUB NINTENDO!:



Soy María Sobrino. Soy socia del CLUB NINTENDO, pero estoy estudiando en Inglaterra. Mi madre recibió la revista en casa y me la ha mandado. Quisiera saber toda la información posible de la revista. ¿Cada cuánto la mandais?, ¿por cuánto tiempo eres socia del CLUB? etc... Lo bueno es que estoy aqui 3 semanas más y ... ¡ya podré leer mis revistas!. Me tuve que dejar el Game Boy en casa porque en el colegio no lo aceptan , ¡lo echo mucho de menos!...
Espero vuestras respuestas, y muchas gracias.

MARIA SOBRINO, MADRID

Querida María:

Espero que cuando recibas la revista, ya estés disfrutando de tu GAME BOY, ¡seguro que si!...
Respecto a nuestra revista, te diré que se envia cada dos meses. Y la hacemos con la colaboración de todos nuestros socios. De vuestras cartas, "sacamos" los records, los juegos que más os gustan , los futuros reportajes que vamos a incluir, ya que siempre hay "algo" que os interesa especialmente... Como verás, para el CLUB, lo más importante, es saber lo que opinais de todo lo que hacemos, para mejorar y teneros siempre contentos. Y por esta misma razón, hemos pensado que es mucho mejor para vosotros, que sólo con enviarnos una tarjeta de suscripción sea suficiente para ser socio del CLUB ¡de forma continua!, ¿a que es buena idea?...
Espero que te animes a escribirnos, y nos mandes trucos, dibujos o "cosas" interesantes que hayas descubierto... o cualquier idea o sugerencia que se te ocurra. ¡Nos encantaría que participaras en nuestro próximo número!.
¡Te esperamos!

Querido Mario:



Hace poco me compré la mayor de NINTENDO, la SUPER NINTENDO, y me gustaría saber si abrireis un apartado en la revista dedicado a comentar juegos de tan preciosa máquina.
Muchas Gracias.

DANI BERMEJO, BARCELONA.

Querido Dani:

Me encanta comprobar la cantidad de amigos que les gusta nuestra "SUPER CONSOLA" , ¡casi tanto como a mi!.
Respondiendo a tu pregunta, ya te habrás dado cuenta de que a partir de este número, va a haber no sólo un apartado, si no, muchos; dedicados a juegos para SUPER NINTENDO: montones de trucos, mapas, y además la sección "de principio a fin", con la cual, podreis saberos cualquier juego, casi tan bien como nuestros "jugones"...
Espero que estés satisfecho con la explicación, ¡yo creo que está muy bien!... y sigue escribiéndonos dándonos tus puntuaciones, records o dudas... ¡Queremos que la revista del CLUB NINTENDO sea del total agrado de nuestros socios!...
Tu amigo,
MARIO

Querido Mario:

Muchas gracias por mandarme la garantía para poder rellenarla bien, y así que me valga si se estropea mi consola.
Me encantan todos los juegos de GAME BOY, pero sobre todo, en los que apareces tú, Mario. Me gustaría que hicieras más videojuegos, aunque también me gustan otros de aventuras como: Batman, Terminator, Tortugas...
Bueno, muchas gracias otra vez MARIO, se despide tu amigo

ÁNGEL CASCALES, BADAJOZ.

Querido Angel:

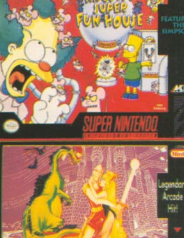
Me alegra que me hayas devuelto la garantía con todos los datos correctamente puestos, así como el número de serie, la fecha y el sello del establecimiento donde la has adquirido...
¿Sabes la cantidad de niños que nos la mandan totalmente en blanco?... Espero que ahora, leyendo esta respuesta, se den cuenta que es muy importante enviar la garantía lo antes posible y con todo lo que te he dicho anteriormente...
Estoy encantado de que te gusten tanto todos los juegos que hemos sacado hasta ahora para GAME BOY...Y como habrás visto en páginas anteriores, próximamente van a salir ¡un montón más!. Pero estate atento al de MARIO & YHOSI , porque por lo que me has dicho sobre tus gustos acerca de tu protagonista preferido (ejem,ejem...) ¡te va a encantar!...
Tu amigo,
MARIO















SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS

SUPER NINTENDO

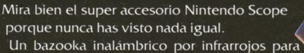
Never has dicing with dinosaurs been so much fun!

JOE & MAC CAVEMAN NINJA

SUPER NINTENDO

La Super 16 Bits de Nintendo supera todo lo visto y oído. Porque super son sus juegos. Lo más en tres dimensiones, gráficos, enemigos, pantallas secretas y acción a toda máquina.





Mira bien el super accesorio Nintendo Scope porque nunca has visto nada igual.
Un bazooka inalámbrico por infrarrojos para jugar sobre la pantalla de tu televisión hasta 6 metros de distancia con un super cartucho de 6 juegos incluido.





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41


RAYOS, TRUENOS
Y CENTELLAS...
Acción, retos y aventuras. Y mucha, mucha habilidad. Todo está en tu mano.
Todo está en GAMEBOY. La única, auténtica y genuina consola portátil.
La que menos pilas gasta. Todo un fenómeno.
Como sus más de setenta juegos. Nunca tanta diversión ocupó
tan poco espacio.
GAME BOY
KONAMI
Castlevania II
Belmont's Revenge
KONAMI
TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS
ROBOCOP 2
ORION
ocean
MARIO & YOSHI
Nintendo
Nintendo GAME BOY
SELECT
START
... en Tu Bolsillo.
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41
* P.V.P. recomendado
GAMEBOY
ERES UN FENÓMENO
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. Los signos ™, ®
y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos